

Aula 2

Metodologia do Design e Concepção

Profª Caelen Teger da Silva

1

Conversa Inicial

2

Conversa inicial

- Nesta segunda aula da disciplina, vamos conhecer quais são os requisitos de interação e as maneiras para organizar, gerenciar, aplicar pesquisas de levantamento de requisitos de interação

3

- Lembrando que na aula passada falamos sobre métodos e abordagens de design centrado no usuário e que estes partem do conhecimento profundo sobre o consumidor
- Vamos aprender sobre técnicas para organizar o levantamento e a análise de requisitos de interação (framework DECIDE) e também quais dados e quais stakeholders são relevantes para um levantamento de requisitos

4

O que são requisitos de interação

5

O que são requisitos de interação

- Os requisitos de interação, também conhecidos como requisitos de interface ou requisitos de usuário, são especificações detalhadas que descrevem a interação entre usuários e sistemas, aplicativos ou produtos

6

O que são requisitos de interação

- Para chegarmos a tais requisitos devemos coletar dados sobre os usuários, como seus desejos e suas dores, onde trabalham, as questões de usabilidade, suas capacidades cognitivas, seus repertórios prévios, entre outros

7

O que são requisitos de interação

- No design de informação, os requisitos são divididos em funcionais e não funcionais e abordam diferentes aspectos dos sistemas ou produtos sendo desenvolvidos

8

O que são requisitos de interação

- **Requisitos funcionais:** definem o que o sistema deve fazer em termos de ações, ou seja, o seu comportamento
- **Requisitos não funcionais:** descrevem como esse sistema fará a tarefa. Eles abrangem aspectos como desempenho, segurança, usabilidade, confiabilidade e escalabilidade

9

Como organizar um levantamento

10

Como organizar um levantamento

- Existem muitas ferramentas e abordagens para realizar essa tarefa. Uma dessas abordagens é o uso de frameworks de Product Discovery. Aqui apresentamos o DECIDE
- É uma abordagem que procura organizar o levantamento de requisitos com base em oito passos e foi elaborada por Preece, Rogers e Sharp, 2013, em seu livro *Design de Interação*

11

Como organizar um levantamento

- **Determine:** determinar as metas. Encontrar sinais/evidências das necessidades dos usuários na hora de realizar uma tarefa. Identificar possíveis problemas que podem ser solucionados pela tecnologia onde haja interfaces

12

Como organizar um levantamento

- **Explore:** explorar as questões respondidas. Criar cenários e situações que possam indicar quem são os stakeholders. Essa etapa nos indicará quem são as pessoas, os processos e outros itens envolvidos. Nesse ponto é interessante criar um mapa mental para todos os pontos envolvidos

13

Como organizar um levantamento

- **Choose:** escolher os métodos e as técnicas. A escolha de técnicas, ferramentas e métodos é uma parte bastante sensível do processo. Dificilmente essa escolha dá-se de maneira certa e objetiva; parte do trabalho será experimentar, errar e então fazer a composição de métodos, isso porque será uma somatória destes a solucionar o nosso problema

14

Como organizar um levantamento

- **Identify:** identificar questões práticas a serem abordadas, como público. Esse é o momento "mão na massa". Nessa etapa todo o passo a passo e os detalhes práticos são pensados, descritos e buscados. Questões como equipamentos, pessoal, prazos, cronograma são abordados e previstos

15

Como organizar um levantamento

- **Decide:** decidir como lidar com as questões éticas, legais, regulamentações, segurança etc. envolvidas. No Tema 4 logo adiante, esse tópico será explorado

16

Como organizar um levantamento

- **Evaluate:** avaliar, interpretar e apresentar os dados. A avaliação de um projeto majoritariamente gira em torno dos resultados obtidos e eventualmente procura observar o processo em si. Nessa fase serão observados os protótipos de interface no caso do nosso objeto de estudo e também hipóteses poderão ser validadas

17

Dados e stakeholders relevantes

18

Dados e stakeholders relevantes

- Um levantamento de requisitos eficaz envolve a coleta de dados relevantes e a identificação dos stakeholders (partes interessadas), apropriados para o projeto

19

Dados e stakeholders relevantes

- Mitchell, Agle e Wood (1997) entendem que "stakeholders são aqueles que têm uma influência ativa ou passiva na criação e manutenção de vantagens estratégicas de uma organização, e aqueles que são afetados pelos sucessos e falhas da organização"

20

Dados e stakeholders relevantes

- Aqui estão alguns exemplos de stakeholders e dados relevantes para um levantamento de requisitos

21

- Dados relevantes
 - Dados de usuários finais
 - Contexto de uso
 - Dados de desempenho atual
 - Concorrência
 - Regulamentações e normas

22

- Stakeholders relevantes
 - Clientes e usuários finais
 - Equipe de desenvolvimento
 - Gerentes de projeto e liderança
 - Especialistas técnicos
 - Departamento de marketing e vendas
 - Clientes internos
 - Consultores externos
 - Jurídico e compliance

23

Aspectos éticos e legais

24

Aspectos éticos e legais

- Pesquisas que envolvem pessoas e dados pessoais estão automaticamente submetidas a legislações que regulamentam a prática da coleta de dados, o manuseio, o tratamento e a publicação dessas informações, seja em âmbito comercial, acadêmico ou dentro de empresas

25

Aspectos éticos e legais

- No Brasil, as legislações que delimitam e regulamentam pesquisas com usuários e público-alvo estão principalmente vinculadas à Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e ao Código de Defesa do Consumidor (CDC), independentemente de tratar-se de aspectos éticos e/ou legais

26

Aspectos éticos e legais



cristianstorti/adobe stock

- LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS**
- Uma regra para todos
Cria um cenário de segurança jurídica válido para todo o país
 - Consentimento
Uma das bases legais para o tratamento de dados pessoais é o seu próprio consentimento
 - Abrangência extraterritorial
Não importa se a base de tratamento de dados pessoais está dentro ou fora do Brasil
 - Responsabilidade
Define os agentes de tratamento de dados e suas funções
 - Gestão de riscos e falhas
Quem gera a base de dados pessoais deve fazer essa gestão
 - Definição do conceito
São quesitos do tratamento que devem ser previamente informados ao cidadão
 - Consentimento de menor
Nos casos de uso de base legal "consentimento" para dados de crianças, o consentimento deve ser dos pais ou responsável
 - Fiscal centralizado
Ficará a cargo da Agência Nacional de Proteção de Dados Pessoais (ANPD)
 - Penalidades rígidas
Falhas de segurança podem gerar multas pesadas
 - Transparência
Se ocorrer vazamento de dados a ANPD e os indivíduos envolvidos devem ser avisados
 - Finalidade e necessidade
São quesitos do tratamento que devem ser previamente informados ao cidadão
 - Transferência internacional
Permite o compartilhamento com outros países que também protejam os dados pessoais

27

- Alguns tópicos importantes a serem pensados

- Consentimento informado
- Confidencialidade
- Anonimato
- Benefício e prejuízo mínimo
- Respeito à diversidade
- Direitos autorais e propriedade intelectual
- Publicidade enganosa

28

Técnicas de levantamento

29

Técnicas de levantamento

- O levantamento de requisitos é uma etapa muito importante em um projeto, e a não realização dela pode levar a graves erros de conceito e execução

30

Técnicas de levantamento

- Existem diversas técnicas para realizar levantamentos de requisitos, e a escolha das mais adequadas depende do contexto do projeto, dos recursos disponíveis e dos objetivos específicos
- Não existe uma receita única e infalível para essa tarefa; saber compor um método adequado é parte do processo e responsável pelo seu sucesso

31

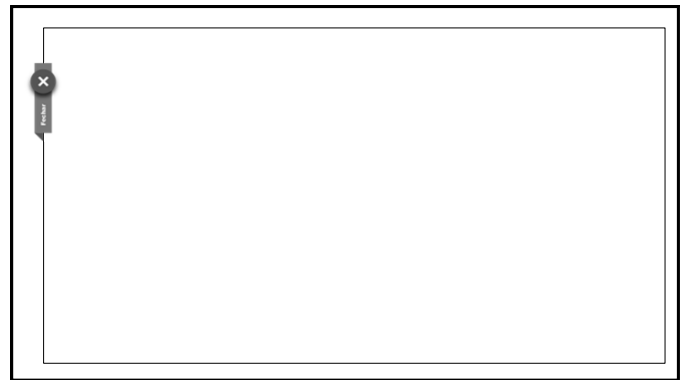
- Estas são algumas das técnicas mais comuns de levantamento de requisitos

- Entrevistas
- Questionários
- Prototipagem rápida
- Casos de uso
- Storytelling
- Observação direta

32

- Workshops e reuniões de grupo
- Análise documental
- Diagramas de fluxo de dados (DFD)
- Grupos de foco (focus groups)
- Análise de concorrência
- Feedback on-line

33



34